

Doodle: Pianificazione eventi

Giovanni Ricucci

9 aprile 2014

Indice

1	Requisiti Funzionali	1
2	Scenari	3
3	Diagramma dei casi d'uso	5
3.1	Registrazione	5
3.2	Login	6
3.3	Partecipazione ad evento – Utente senza accesso	7
3.4	Partecipazione ad evento – Utente con accesso	8
3.5	Chiudere evento	9
3.6	Eliminazione evento	9
3.7	Diagramma casi d'uso completo	10
4	Diagramma delle attività	13
4.1	Registrazione	13
4.2	Login	13
4.3	Partecipazione ad evento – Utente senza accesso	13
4.4	Partecipazione ad evento – Utente con accesso	14
4.5	Chiudere evento	14
4.6	Eliminare evento	14
5	Diagramma delle classi	15
6	Diagramma di sequenza	17
7	Ciclo di sviluppo	19

Capitolo 1

Requisiti Funzionali

L'applicazione deve permettere di creare eventi e di gestire le disponibilità espresse dagli utenti relativamente agli eventi stessi. Nello specifico, l'applicazione dovrà permettere agli utenti di: 1. Creare e gestire un evento (funzionalità riservate agli utenti registrati); 2. Esprimere le proprie disponibilità per un dato evento (funzionalità disponibile sia per utenti registrati sia per utenti non registrati).

Capitolo 2

Scenari

1. L'applicazione deve poter registrare nuovi utenti ,oltre a quelli registrati, e fare delle ricerche su utenti già registrati:
 - Il sistema richiede le credenziali d accesso all'utente se questo è registrato;
 - Se l'utente è registrato può procedere con l'accesso;
 - Se l'utente vuole registrarsi all'applicazione fornisce i dati personali;
 - I dati personali richiesti sono: nome , nickname, password ed email (opzionale);
 - Una volta registrato l'utente non potrà più modificare i propri dati;
 - Non è previsto nessun meccanismo di recupero della password;
2. L'applicazione permetterà un meccanismo di autenticazione degli utenti:
 - L'utente fornisce le proprie credenziali d'accesso (nickname e password) al sistema;
 - Il sistema concede l'accesso, se l'utente è stato riconosciuto;
 - Dopo aver effettuato l'accesso, l'utente/amministratore vede elencati tutti gli eventi da lui creati;
 - L'utente/amministratore può in ogni momento chiudere l'evento da lui creato eventualmente fornendo i motivi;
 - L'utente/amministratore può in ogni momento cancellare il sondaggio da lui creato rendendolo inaccessibile.

3. L'utente registrato all'applicazione deve poter creare e gestire eventi :
 - L'utente fornisce i dati necessari e opzionali alla creazione dell'evento;
 - I dati necessari sono: nome dell'evento e opzioni di scelta (giorni e orari);
 - I dati opzionali sono: luogo dell'evento e descrizione dell'evento;
 - Durante la creazione di un evento, ogni opzione di scelta deve essere cancellabile o modificabile;
 - Una volta che l'evento è stato creato, non è più possibile modificarlo;
 - Al termine della fase di creazione il sistema comunica un identificatore univoco dell'evento creato. Tale identificatore verrà usato in seguito per gestire l'evento;
 - Dopo averlo creato, il sistema iscrive automaticamente l'utente all'evento;
 - Al termine della creazione l'evento diventa automaticamente disponibile per qualunque utente volesse esprimere la sua disponibilità;
4. L'applicazione deve permettere agli utenti di poter accedere, visualizzare le informazioni, poter iscriversi ed esprimere le proprie disponibilità per ogni evento:
 - L'utente che accede a un evento può visualizzare le disponibilità di tutti gli altri utenti e i commenti già inseriti;
 - L'utente che accede a un evento può inserire il proprio nome e la disponibilità (si/no);
 - Nel caso l'evento è stato chiuso può visualizzare i motivi che sono stati eventualmente scelti dall'utente/amministratore di quel evento;
 - Se l'utente accede all'evento dopo aver effettuato l'accesso, il suo nome e il suo nickname saranno inseriti nell'apposito modulo in automatico;
 - Se l'utente accede all'evento dopo aver effettuato l'accesso può lasciare un commento e modificare le proprie disponibilità;

Capitolo 3

Diagramma dei casi d'uso

3.1 Registrazione

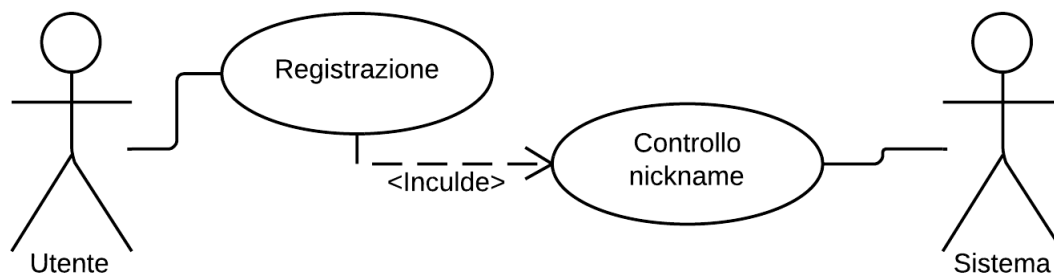


Figura 3.1: Registrazione

NOME	Registrazione;
OBBIETTIVO:	Registrare l'utente nella applicazione;
PRE-CONDIZIONE	L'utente non deve essere registrato nel sistema;
SUCCESSO:	La registrazione avviene con successo;
FALLIMENTO:	Non è possibile effettuare la registrazione;
ATTORE PRIMARIO:	Utente;
ATTORI SECONDARI:	Sistema;

Tabella 3.1: Registrazione Utente

FLUSSO PRINCIPALE:

1. L'utente compila e inoltra il modulo d'iscrizione;

- (a) Controllo dei campi non opzionali e necessari alla registrazione;
 - (b) Doppio inserimento password;
2. Controllo del username;
 3. Ricerca del username;
 - (a) Il sistema verifica che l'utente (username univoco) non sia già registrato;
 4. Avviene la registrazione del utente;
 5. La registrazione è avvenuta con successo;

3.2 Login

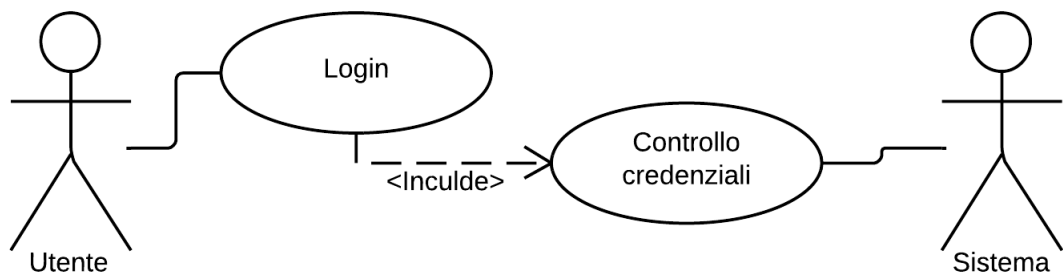


Figura 3.2: Login

NOME	Login;
OBBIETTIVO:	Ottenere accesso all'applicazione;
PRE-CONDIZIONE	L'Utente deve essere registrato all'applicazione;
SUCCESSO:	L'Utente ottiene accesso all'applicazione;
FALLIMENTO:	La procedura non va a buon fine;
ATTORE PRIMARIO:	Utente;
ATTORI SECONDARI:	Sistema;

Tabella 3.2: Login Utente

FLUSSO PRINCIPALE:

3.3. PARTECIPAZIONE AD EVENTO – UTENTE SENZA ACCESSO 7

1. L'Utente immette le proprie credenziali;
2. L'Utente inoltra la richiesta di accesso;
 - (a) Il sistema verifica la corrispondenza delle credenziali;
3. L'Utente ottiene accesso all'applicazione;

3.3 Partecipazione ad evento – Utente senza accesso

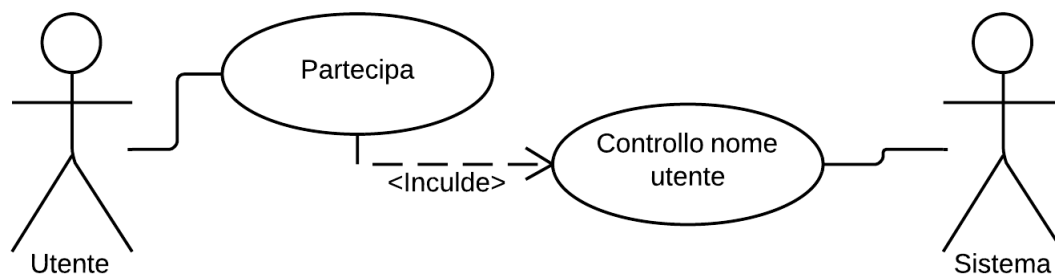


Figura 3.3: Partecipazione senza accesso

NOME	Partecipazione ad evento senza accesso;
OBBIETTIVO:	L'utente rende la propria disponibilità per un evento senza essere registrato all'applicazione;
PRE-CONDIZIONE	Nessuna;
SUCCESSO:	L'utente si rende disponibile per tale evento;
FALLIMENTO:	La procedura non va a buon fine;
ATTORE PRIMARIO:	Utente;
ATTORI SECONDARI:	Sistema;

Tabella 3.3: Partecipazione ad evento senza accesso

FLUSSO PRINCIPALE:

1. L'utente seleziona l'evento desiderato e visualizza tutte le informazioni riguardanti l'evento;
 - (a) L'utente visualizza la lista di tutti gli utenti iscritti all'evento e il username dell'utente che l'ha creato;

- (b) L'utente visualizza la lista di tutti i commenti per l'evento selezionato;
- 2. L'Utente inserisce il proprio nome nel apposito spazio;
 - (a) Il sistema verifica che l'utente ha inserito correttamente il suo nome;
- 3. L'Utente inoltra la richiesta d iscrizione;
- 4. L'Utente si rende disponibile per tale evento;

3.4 Partecipazione ad evento – Utente con accesso

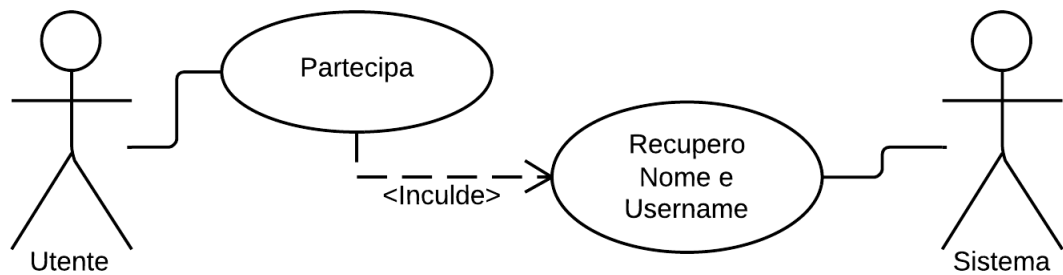


Figura 3.4: Partecipazione con accesso

NOME	Partecipazione ad evento con accesso;
OBBIETTIVO:	L'utente rende la propria disponibilità per un evento dopo aver eseguito l'accesso all'applicazione;
PRE-CONDIZIONE	L' Utente deve essere registrato all'applicazione;
SUCCESSO:	L utente si rende disponibile per tale evento;
FALLIMENTO:	La procedura non va a buon fine;
ATTORE PRIMARIO:	Utente;
ATTORI SECONDARI:	Sistema;

Tabella 3.4: Partecipazione ad evento con accesso

FLUSSO PRINCIPALE:

1. L'Utente seleziona l'evento desiderato e visualizza tutte le informazioni riguardanti l'evento;
 - (a) L'Utente visualizza la lista di tutti gli utenti iscritti all'evento e il username dell'utente che l ha creato;
 - (b) L'Utente visualizza la lista di tutti i commenti per l evento selezionato;
2. L'Utente inoltra la richiesta d iscrizione;
 - (a) Il Sistema recupera il nome del utente che ha eseguito l accesso;
 - (b) Il Sistema recupera il username del utente che ha eseguito l accesso;
3. L'Utente si rende disponibile per tale evento;
 - (a) L'utente può lasciare commenti per l evento selezionato;

3.5 Chiudere evento

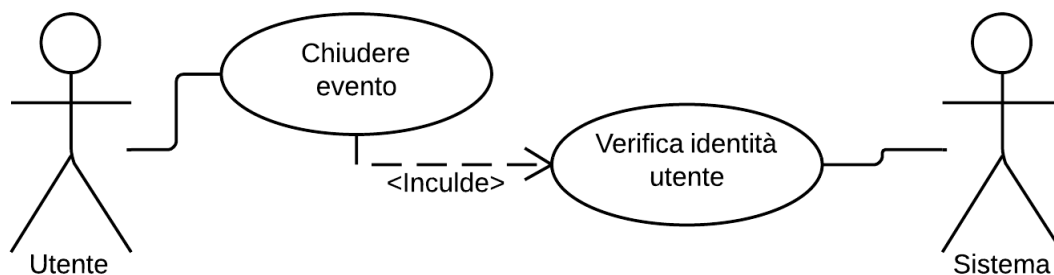


Figura 3.5: Chiudere un evento

NOME	Chiusura di un evento;
OBBIETTIVO:	L utente chiude un evento;
PRE-CONDIZIONE	L'Utente deve essere registrato all'applicazione; L'Utente è il creatore dell'evento;
SUCCESSO:	L utente chiude correttamente l evento;
FALLIMENTO:	La procedura non va a buon fine;
ATTORE PRIMARIO:	Utente;
ATTORI SECONDARI:	Sistema;

Tabella 3.5: Chiudere un evento

FLUSSO PRINCIPALE:

1. L' utente seleziona l'evento desiderato;
2. L' utente inserisce le eventuali cause che hanno portato alla chiusura dell'evento;
3. L'utente inoltra la richiesta di chiusura dell'evento;
 - (a) Il Sistema controlla che l'utente che vuole chiudere l evento sia il creatore dello stesso;
4. L utente ha chiuso l'evento;

3.6 Eliminazione evento

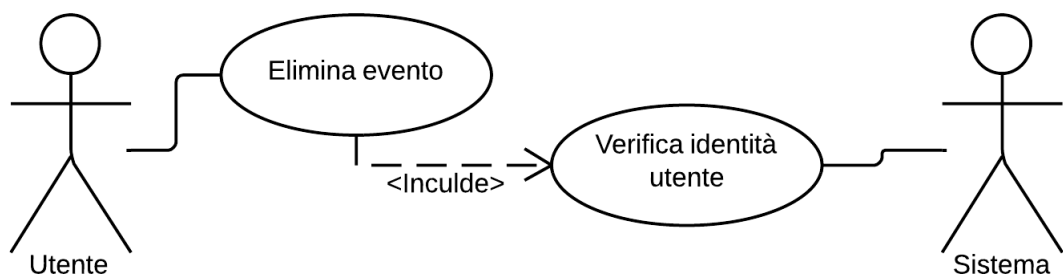


Figura 3.6: Eliminare un evento

NOME	Eliminazione di un evento;
OBBIETTIVO:	L utente elimina un evento;
PRE-CONDIZIONE	L' Utente deve essere registrato all'applicazione; L'Utente è il creatore dell'evento;
SUCCESSO:	L utente elimina correttamente l evento;
FALLIMENTO:	La procedura non va a buon fine;
ATTORE PRIMARIO:	Utente;
ATTORI SECONDARI:	Sistema;

Tabella 3.6: Eliminare di un evento

FLUSSO PRINCIPALE:

1. L'utente seleziona l'evento desiderato;
2. L'utente inoltra la richiesta di eliminazione dell'evento;
 - (a) Il sistema controlla che l'utente che vuole eliminare l evento sia il creatore dello stesso;
3. L'utente ha eliminato l'evento;

3.7 Diagramma casi d'uso completo

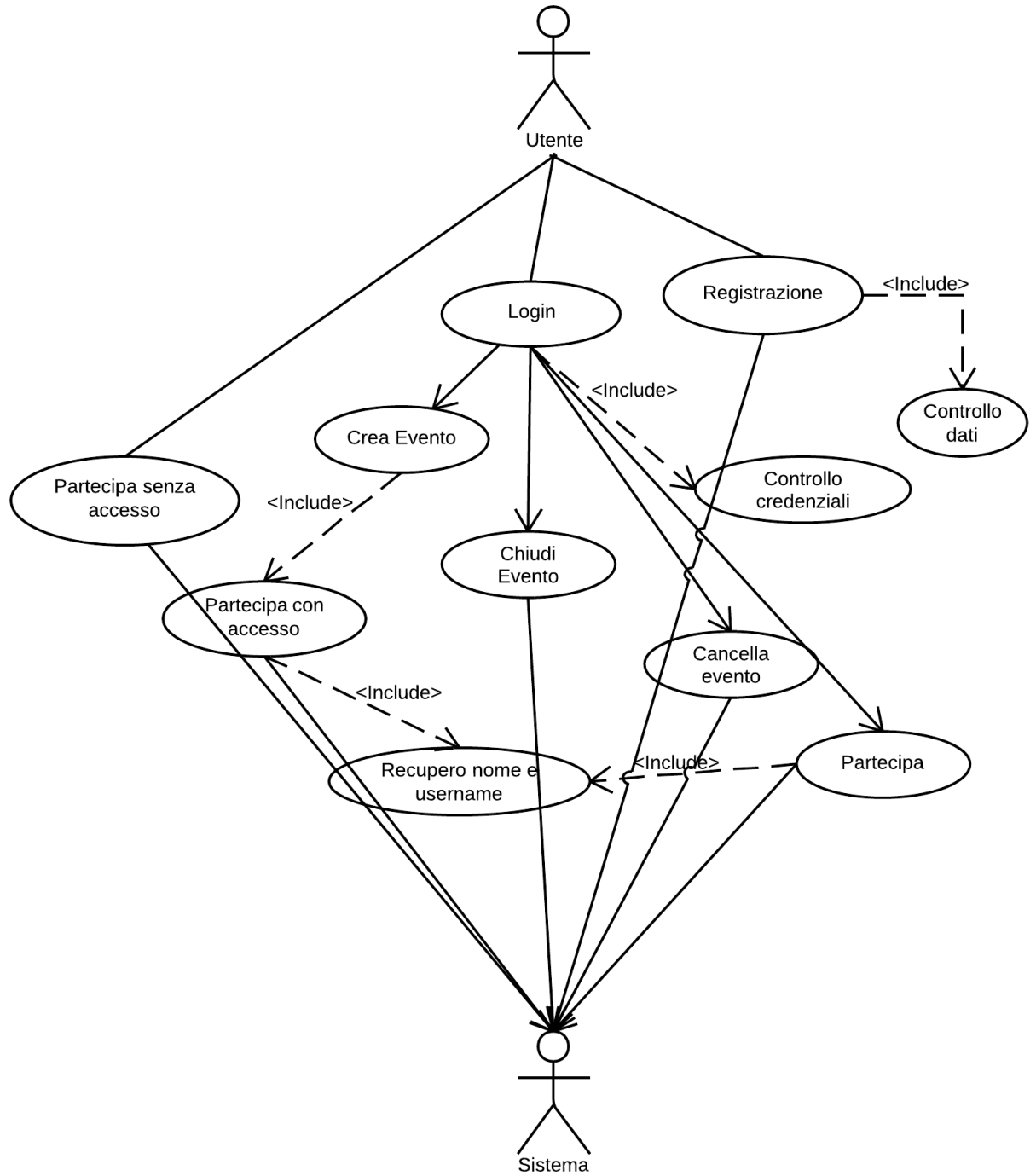


Figura 3.7: Diagramma casi d'uso completo

Capitolo 4

Diagramma delle attività

4.1 Registrazione

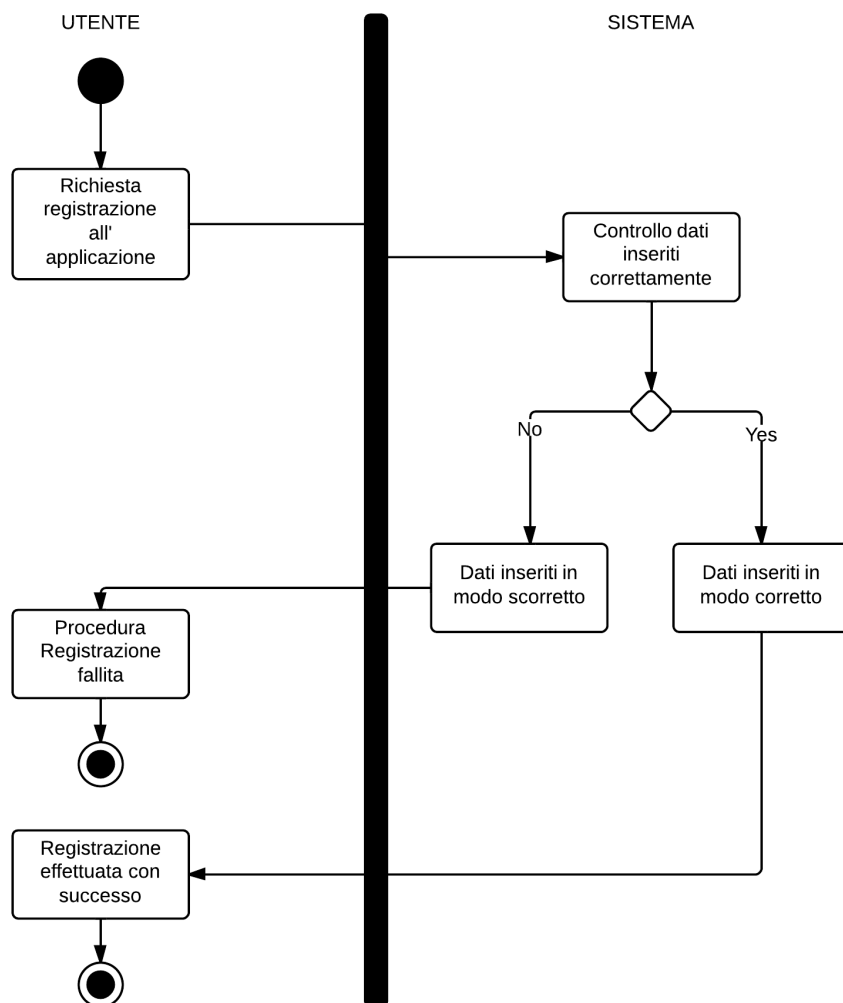


Figura 4.1: Diagramma Attività: Registrazione

4.2 Login

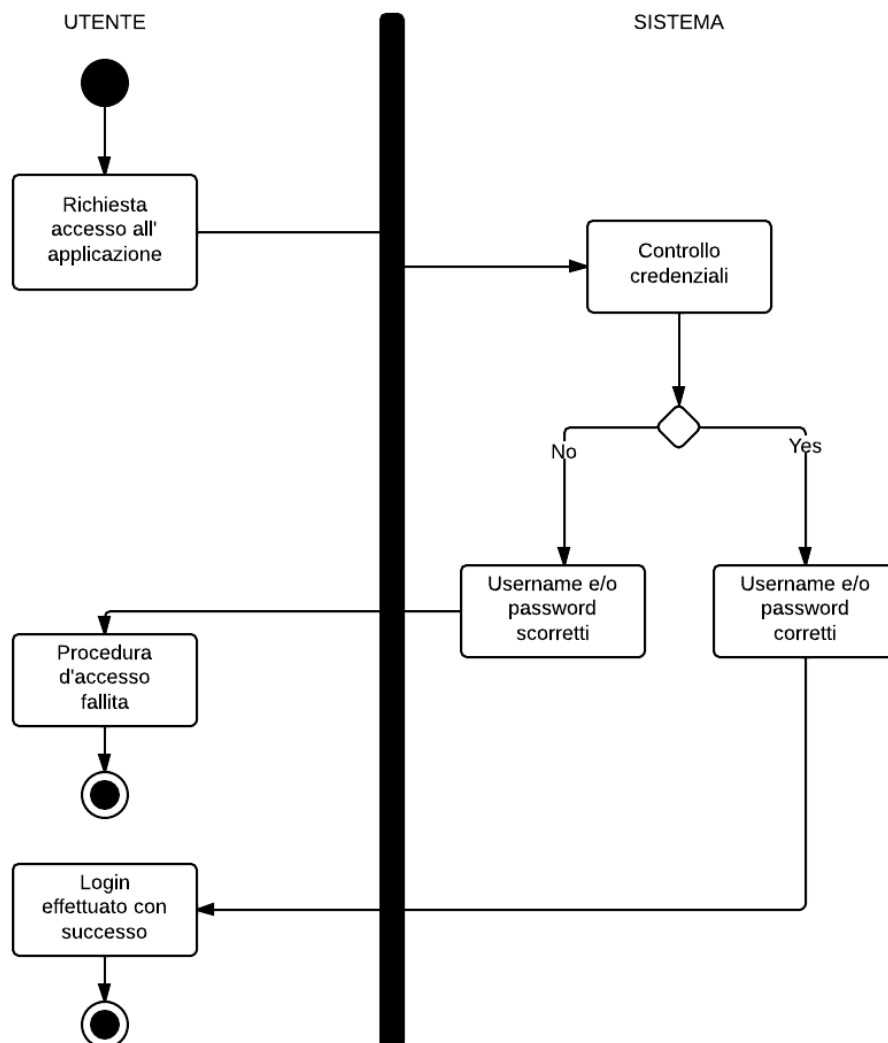


Figura 4.2: Diagramma Attività: Login

4.3 Partecipazione ad evento – Utente senza accesso

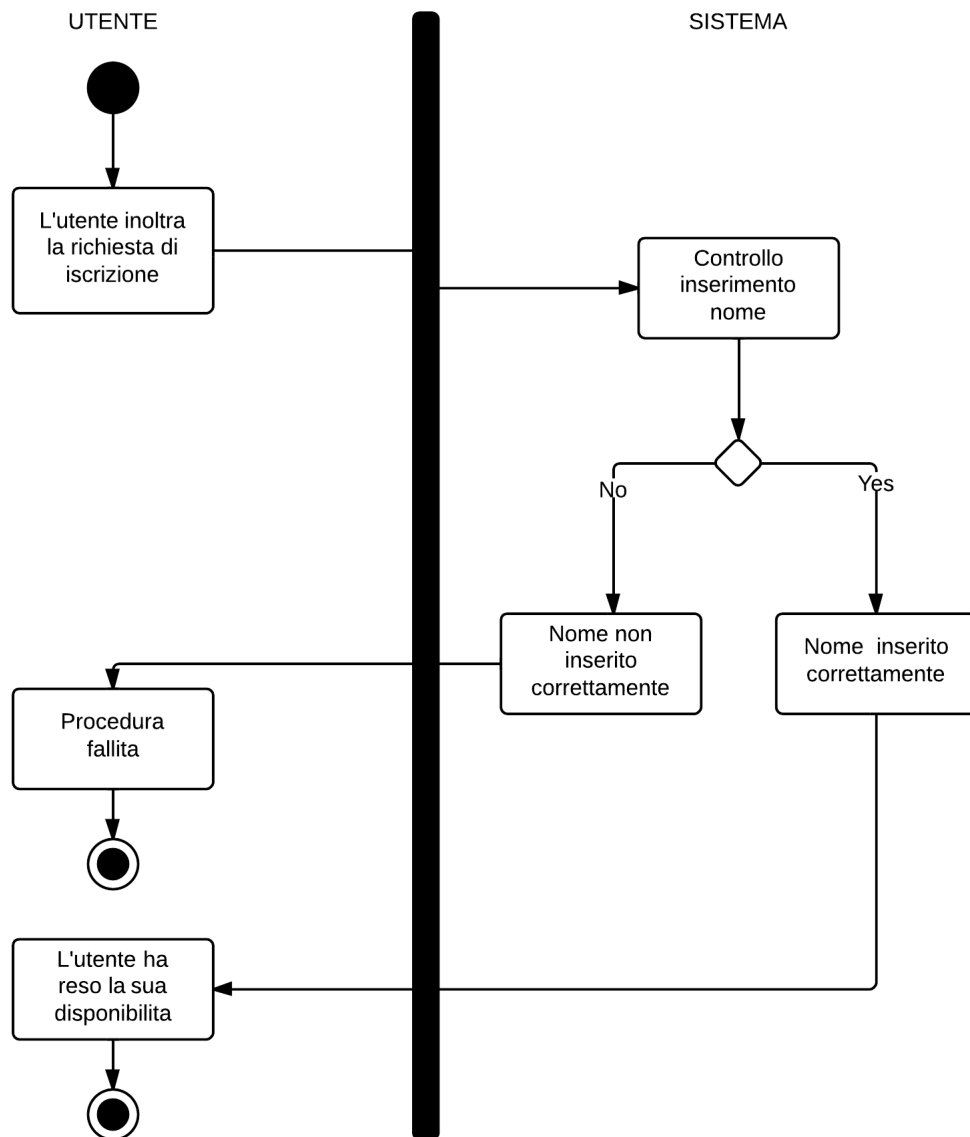


Figura 4.3: Diagramma Attività: Partecipazione senza accesso

4.4 Partecipazione ad evento – Utente con accesso

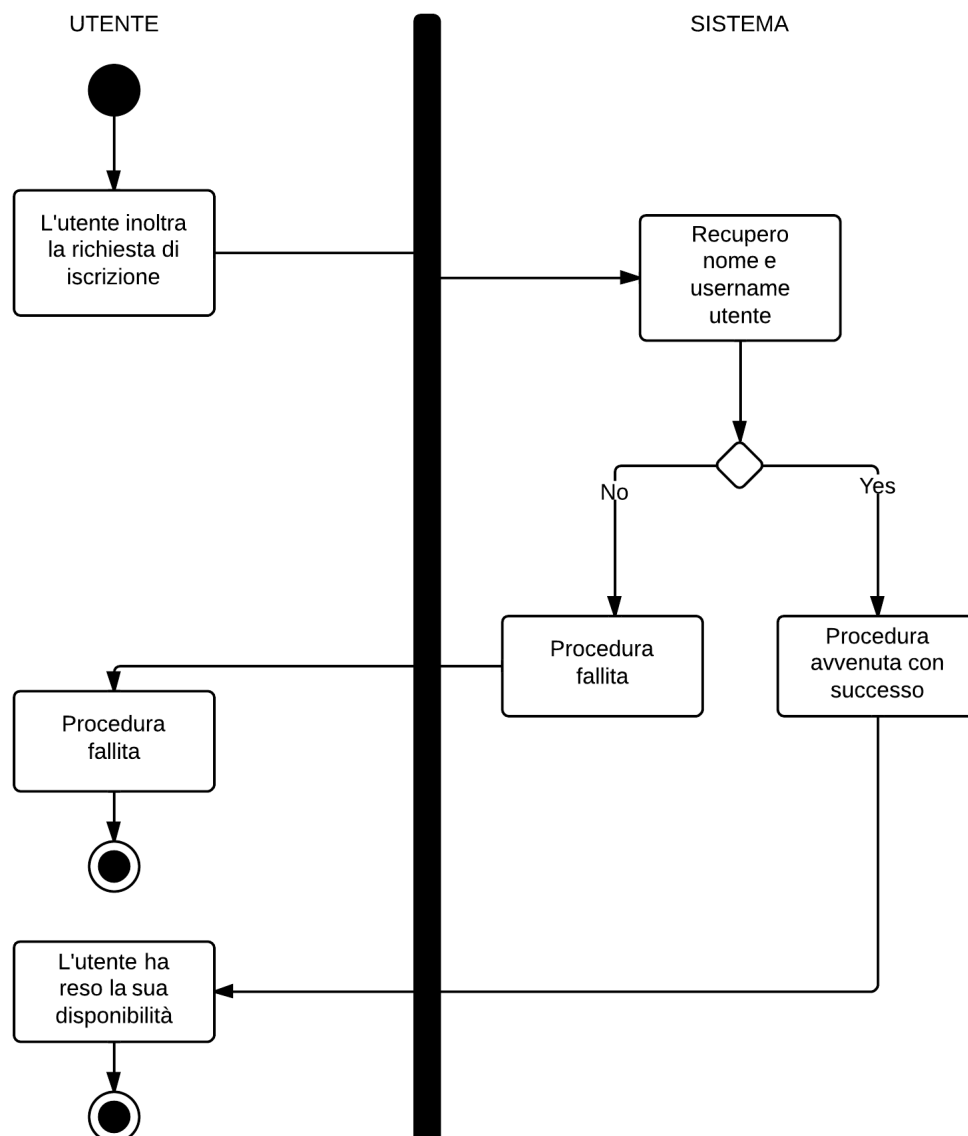


Figura 4.4: Diagramma Attività: Partecipazione con accesso

4.5 Chiudere evento

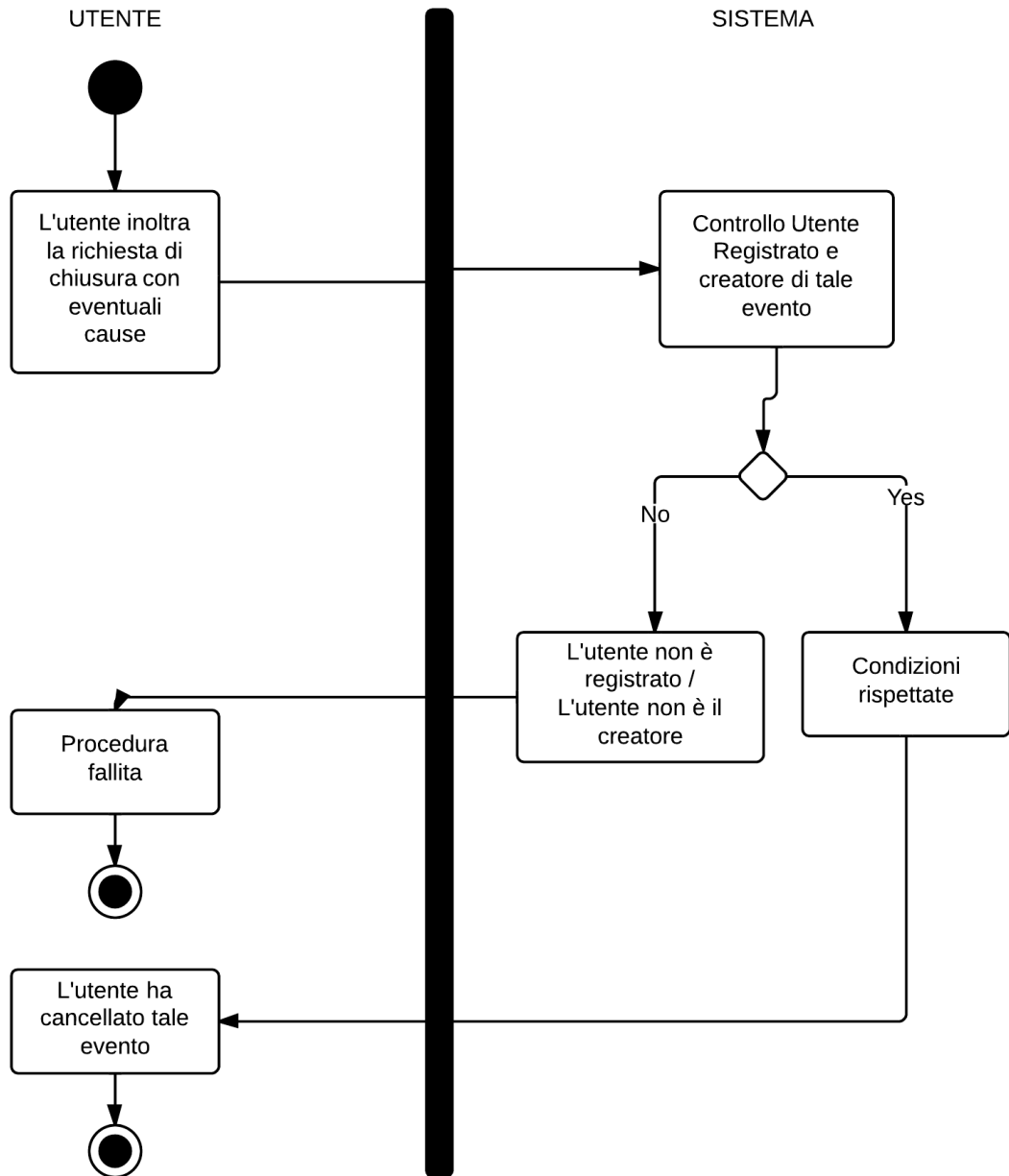


Figura 4.5: Chiudere un evento

4.6 Eliminare evento

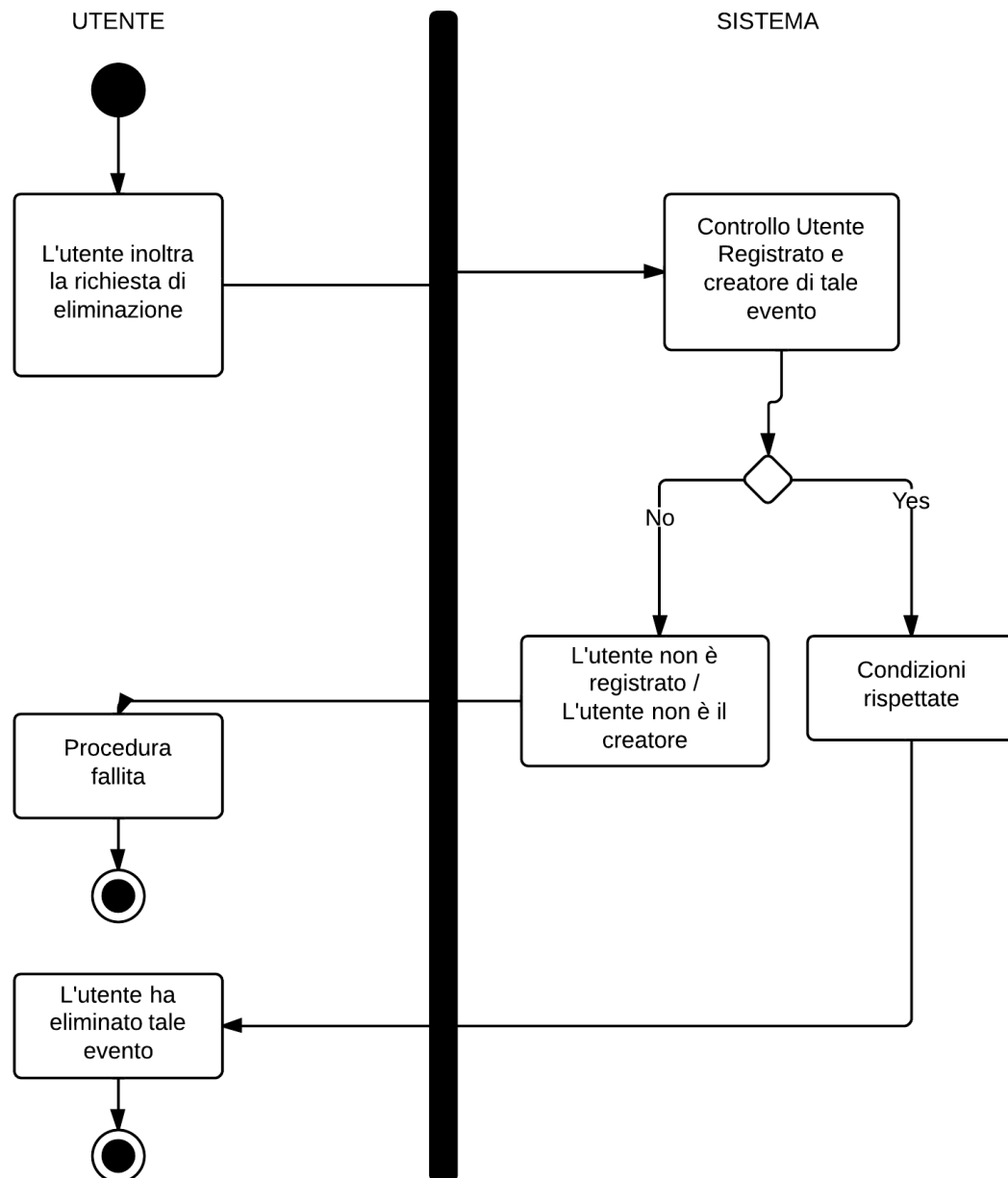


Figura 4.6: Eliminare un evento

Capitolo 5

Diagramma delle classi

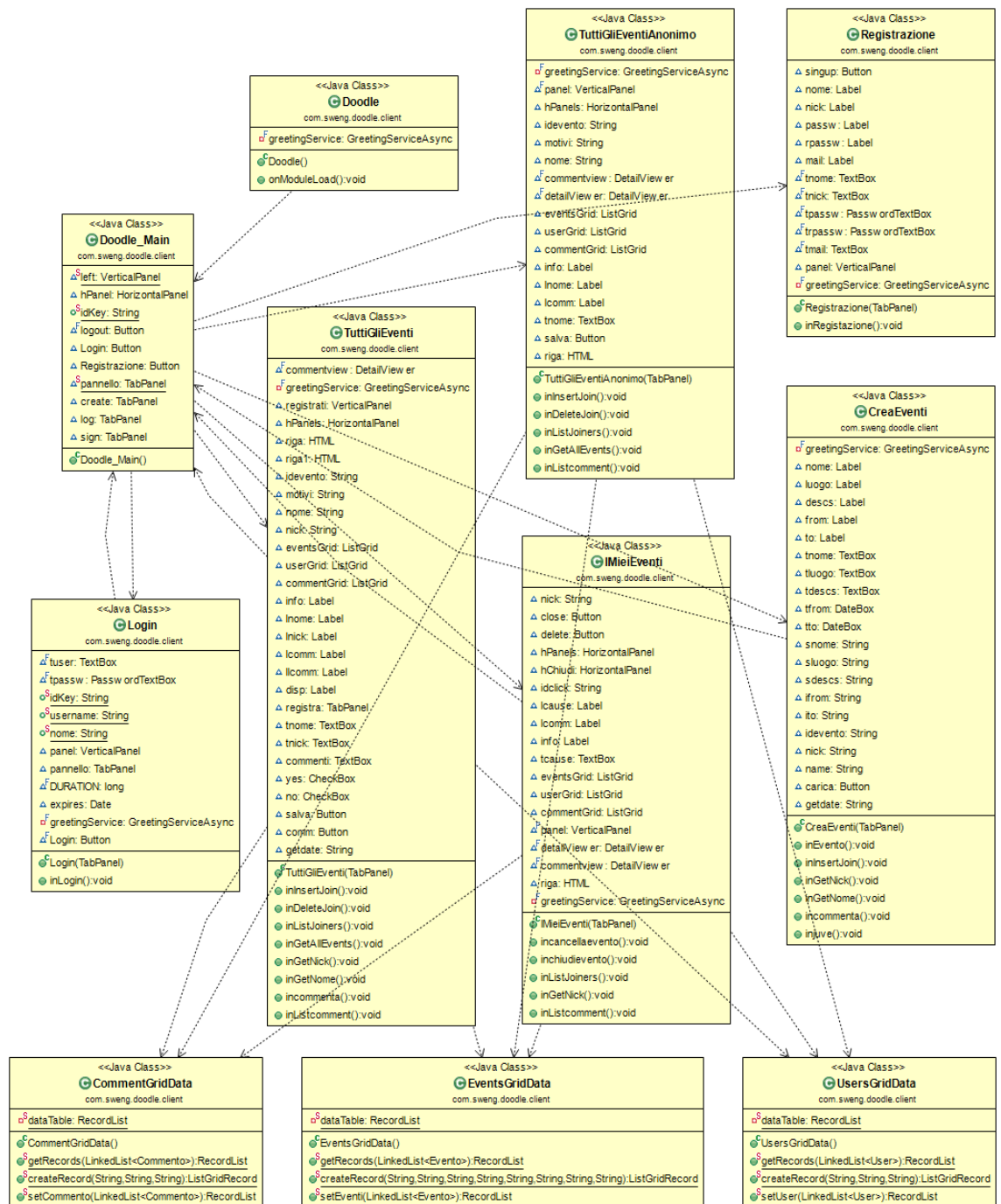


Figura 5.1: Diagramma delle classi

Capitolo 6

Diagramma di sequenza

Capitolo 7

Ciclo di sviluppo

La metodologia suggerita prevede una fase di analisi monolitica, che produca come artefatti una modellazione dei casi d'uso, attività, classi e sequenza e una di realizzazione iterativa ed incrementale ispirata ad una delle varie metodologie agili. In prima fase, quindi, ho sviluppato il Documento di Analisi con i vari diagrammi. In seguito, poi, mi sono dedicato alla progettazione dell'applicazione. Dopo la stesura del primo documento di progettazione mi sono dedicato allo sviluppo della prima release dell'applicazione andando a eliminare i problemi e le incongruenze sorte, risolvendo i problemi ad alto rischio prima e tralasciando quelli banali. Così facendo ho avuto modo di consentire un rapido sviluppo di versioni via via più complete dell'applicazione. Una volta testato il lato server (business logic) mediante utilizzo di Junit ho potuto dedicarmi all'aspetto grafico curandone i dettagli. Il tutto è stato frequentemente committato su github (Github) e (Bitbitbucket).